

JUEGOS DEL INTELECTO

Miquel Barceló

Cuando se habla de juegos con ordenador, casi todos pensamos de inmediato en los juegos que, desde *Pacman* o *Invaders* hasta *Quake*, *Counter-Strike* o *Final Fantasy*, se han desarrollado específicamente para la nueva herramienta informática.

Pero el ordenador ha servido también para dar nuevo soporte y empuje a juegos ya clásicos (damas, ajedrez, bridge, go, backgammon, etc.) en los que el intelecto humano ha venido compitiendo o, si se quiere, esos juegos con los que algunos conseguimos pasar ratos agradables volviendo a esa actividad, el juego, que tan fecunda fue en nuestra infancia y que los adultos inteligentes nunca deberían olvidar ni menospreciar.

En el desarrollo de la inteligencia artificial, los juegos han servido para mucho al ofrecer un ámbito acotado de acción con reglas precisas, claras y bien delimitadas que permitían hacer experiencias sobre cómo establecer planes estratégicos y elaborar tácticas de comportamiento. Ya en 1962, Samuel presentaba un primer programa que era capaz de jugar a las damas, mientras que, en 1966, Greenblat comenzó la programación de un ordenador que jugara al ajedrez.

Aunque, en realidad, la primera máquina que "jugaba" al ajedrez fue "El Turco", construido en 1769 por el ingeniero húngaro barón Wolfgang von Kempelen, que se paseó por las cortes europeas haciendo todo tipo de demostraciones... Hasta que se descubrió el truco: un personaje oculto en el interior de esa presunta máquina movía las piezas con habilidad de gran maestro. Colaboradores de "El Turco" fueron, por ejemplo, Mouret (quién desveló la superchería en 1834), Schlumberger, o el célebre campeón austríaco Johann Allgaier quien "dirigió" las piezas en una célebre partida contra Napoleón que tuvo lugar en 1809 en el palacio vienés de Schönbrunn, cuando el emperador perdió por tres veces seguidas.

Volviendo al siglo XX, tras los primeros intentos de Greenblat, las cosas evolucionaron lentamente. Hacia 1973, un gran maestro británico, (no recuerdo el nombre, pero era citado en "*Computer and Chess*", un libro de David Levy publicado en 1976), llegó a apostar una buena cantidad de libras a que ningún ordenador le ganaría jugando al ajedrez en los siguientes diez años. Ganó la apuesta y, por si ello fuera poco, se atrevió a repetirla para diez años más. Afortunadamente, las cosas habían cambiado ya en 1993 y ese astuto gran maestro británico no se atrevió a repetir su apuesta.

Hizo bien: en mayo de 1997 el mundo se sorprendía al saber que un ordenador llamado *Deep Blue* había vencido al mejor jugador humano de ajedrez: el gran maestro Gari Kasparov. Lo cierto es que hoy, prácticamente cualquier programa medianamente decente de ordenador gana al ajedrez a un buen jugador humano e, imagino que también, a la gran mayoría de profesionales y grandes maestros del ajedrez mundial.

Hoy día hay muy buenos programas de ajedrez a los que se les reconoce un ELO de más de 2700 puntos y, en realidad, obtendrían mayor puntuación ELO con sólo usar procesadores más potentes. Aunque eso no inutiliza ese tipo de programas que suelen usarse ahora para análisis de situaciones i/o partidas.

Pero poca satisfacción ha de haber en jugar contra una máquina con la que uno sabe que va a perder. Por ejemplo a mí nunca se me ocurriría hacer una carrera a pie contra un Ferrari y, de manera parecida, tampoco obtengo placer alguno en jugar al ajedrez contra un programa como *Fritz*. Me gana siempre.

Junto al ajedrez, otros de los juegos que pasan por "intelectuales" son el bridge y el go. En octubre de 1885, Borland distribuyó sus "*Turbo Games*" con programas que jugaban al

ajedrez, al bridge y al go, programados en el (entonces) popular lenguaje Turbo Pascal, e incluyendo incluso el código fuente. Poco voy a decir aquí del go (empecé a jugar hace más de 30 años y sigo siendo un principiante...), pero el bridge por ordenador, en los casi veinte años transcurridos, también ha evolucionado mucho.

Si los campeonatos de ajedrez por ordenador empezaron en los USA en 1970, los de bridge vienen haciéndose ya desde 1997. En la última edición de 2002, venció el programa *Jack* del holandés Hans Kuifj, seguido de *Wbridge5* del francés Yves Costel (y éste es un programa gratuito que se puede "bajar" en Internet), de *Micro Bridge 10* del japonés Tomio Uchida, y del ya clásico *GIB* (ganador en 1998 y 2000) del especialista estadounidense en inteligencia artificial de la Universidad de Oregón Matt Ginsberg.

Parece ser que las complejidades del bridge no se resuelven con igual facilidad con los procedimientos de "fuerza bruta" usados en ajedrez (análisis de prácticamente todas las jugadas posibles gracias a la gran potencia de los nuevos procesadores) y, en realidad, los programas de bridge, siendo buenas ayudas para la práctica y el aprendizaje, todavía juegan peor que muchos grandes expertos humanos pero, eso sí, mucho mejor que la gran mayoría de practicantes del juego. A mi todavía me sirven... Pero es muy posible que quede poco tiempo para ello. La potencia de los procesadores sigue aumentando...